

GETTING STARTED

SETTING UP

Set up your PSP™ (PlayStation®Portable) system according to the instructions in the manual supplied with the system. Turn the system on. The power indicator lights up in green and the HOME menu is displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. INSERT Disney·Pixar **WALL•E** disc with the label facing away from the system, slide until fully inserted and close the disc cover. From the PSP™ system's home menu, select the  and then the . A thumbnail for the software is displayed. Select the thumbnail and press the  button of the PSP™ system to start the software. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

NOTICE: Do not eject a PSP™ game disc while it is playing.

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the memory stick slot of your PSP™. You can load saved game data from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

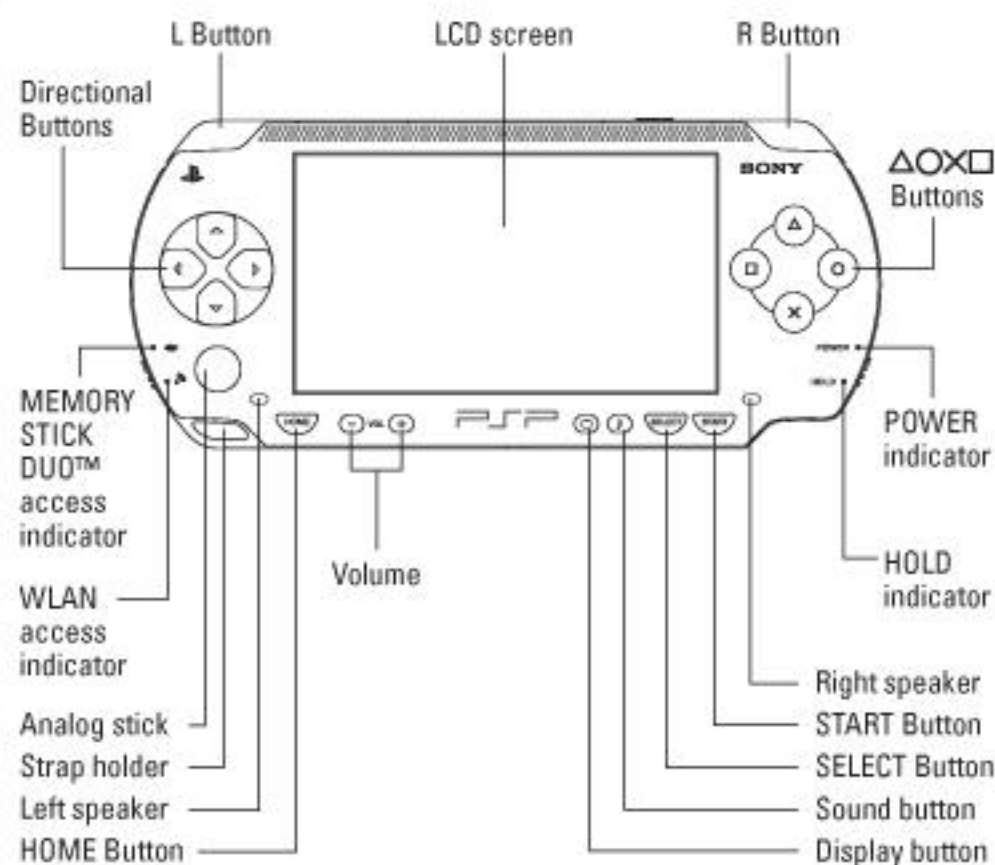
NOTE: This title uses an autosave feature.

NOTE: Please ensure you have sufficient free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play.



CONTROLS

PSP™ (PlayStation®Portable) system configuration



Main Menu / Pause Menu Controls

Analog stick	Highlight Menu Selection
Directional buttons	Highlight Menu Selection
× button	Confirm Menu Selection
○ button	Return to previous menu / return to game

CONTROLS

Game Controls | WALL•E

Analog stick	Move WALL•E
⊗ button	Jump / Leave a Pipe
⊙ button	Box Form
⊕ button	Action Button
⊕ button (Hold)	Drop cube (when holding cube)
⊕ button (Tap)	Throw cube (when holding cube)
△ button	Laser
L button	Rotate Camera Left
R button	Rotate Camera Right
L button + R button	Centre Camera
↑ Directional button	First Person View
↓ Directional button	Charm Reject-bot
← Directional button	View HUD Display
START button	Pause
SELECT button	Mission Status Screen

Game Controls | EVE

Analog stick	Move EVE
⊗ button / △ button	Fire Laser
R button	Accelerate
START button	Pause
SELECT button	Mission Status Screen



THE STORY SO FAR

In the future, the Earth is ravaged by pollution, trash, and mass consumerism. A single benevolent corporation called Buy n Large runs all government and business. Robots designated as Waste Allocation Load Lifter Earth-Class or WALL•E have been created by BnL to clean the planet while the humans “vacation” on the luxury BnL space cruisers, one known as the Axiom. The cleanup was supposed to take only 5 years, but 700 years have passed since the humans left and the Earth is still a desolate wasteland. The only living thing left is a cockroach and a lone WALL•E robot that is still functioning. For the past 700 years, WALL•E has been on Earth performing his directive day after day, compacting trash and organising it.

Until one day something different happens. A ship lands on Earth and deploys an Extra-terrestrial Vegetation Evaluator or EVE. EVE is sleek and well designed, a totally different robot than WALL•E. WALL•E is instantly smitten.

EVE's directive is to find evidence that Earth can support life. She is there to find a plant. Once she does, she is taken away. Now WALL•E must decide to take the biggest step in his life and leave what he was programmed to do, and follow his heart to find out what he was meant to do.

MAIN MENU

- Play Game** Begin a new adventure or resume a previously saved one.
- Options** See page 12 for more information on options.
- Cheats** Enter cheats that you have unlocked with the points that you have earned. You can also enter codes here.
- Minigames** Once you've unlocked a minigame, you can select it here.
- Bonuses** Once you've unlocked extra content, you can view it here.



GAME SCREEN



1. Time

2. Energy Collection and
Crate Destruction Status

3. BnL Crates

4. WALL•E's Life Bar

5. Laser Gauge

6. Speed Indicator

ITEMS



Sunbeam: Stand under a sunbeam to replenish all of WALL•E's health.



Health Charge (Yellow): WALL•E can replenish his health by collecting Health Charges. They can be found in Red or Gray BnL Crates.



Energy Charge (Blue): Energy Charges are used to open Energy-locked doors. Look for them when you destroy Blue BnL Crates.



Laser Charge (Red): Laser Charges replenish WALL•E's laser gauge. Look for Laser Charges when you destroy Red or Gray BnL Crates. You may also collect these from the Laser Recharge Stations.



Artifact: Collect artifacts while on Earth and on the Axiom. When you collect an artifact, you are rewarded with a humorous animation of WALL•E. You can only collect an artifact after you have seen it in First Person View mode.



ITEMS



Junk Piles: Junk Piles can be used to create multiple cubes.



Junk Cube: WALL•E can create Junk Cubes from Junk Piles and use them to interact with objects in the environment.



Magnetic Cube: Throw a Magnetic Cube and watch what happens. The stored magnetic power in the BnL cube will stun enemies and move larger magnetic cubes.



Explosive Cube (Red and Yellow): WALL•E can throw an Explosive Cube to destroy multiple enemies at once. True enemies like the Stewards and OP-T Bots are destroyed whereas others will be stunned by an Explosive Cube. Be careful! WALL•E will take damage if he is within the blast radius of an Explosive Cube.



BnL Cube Generator: These generators create cubes. They can create Normal, Explosive, or Magnetic cubes depending on the type you find. On Earth, the BnL Cube Generator only creates Explosive cubes.



BnL Crate: BnL Crates contain collectibles like Health Charges, Laser Charges, and /or Energy Charges.



MINIGAMES

Minigames are automatically unlocked as you progress through the main game. There's also a Championship Mode to compete in. Following are some of the Minigames you can unlock. Try to unlock them all!

- Spaceship Shootout:** Destroy the specified target objectives within the time allotted.
- Heavy Traffic:** Cross the human highways before your opponent.
- High Speed Flight:** Put your flight skills to the test by trying to beat your opponent in a head-to-head racing challenge.

OPTIONS

- Game:** Invert the Camera or Flight Controls and turn the Autosave feature ON/OFF.
- Sound:** Adjust music, sound effects, and dialog volume.
- Credits:** View the names of the people who worked on the game.
- Profiles:** Load, create, or delete your profile. Profiles keep track of your saved games.



PAUSE MENU OPTIONS

Press the **START** button at any time during the game to pause the action and bring up the following menu. Use the analog stick or directional buttons to highlight an option. Press the **X** button to select that option.

- | | |
|------------------|---|
| Resume | Get back into the game. |
| Controls | View the Game Controls. |
| Options | Access the Options Menu to adjust settings or view the credits. Profiles cannot be managed from the Pause Menu. |
| Quit Game | Quit and return to the Main Menu. |

WIRELESS (WLAN) FEATURES

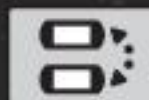
Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



Wireless Compatible

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



Game Sharing

GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



Wireless Compatible

INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

BL

DÉMARRAGE

INSTALLATION

Installer le système PSP™ (PlayStation®Portable) conformément au manuel d'instructions fourni. Allumer le système. L'indicateur POWER (alimentation) devient vert et le menu d'accueil apparaît. Appuyer sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérer le disque du jeu Disney·Pixar **WALL·E**, face imprimée vers l'arrière du système, puis refermer le couvercle du compartiment à disque. Dans le menu d'accueil du système PSP™, sélectionner , puis . Une image du logiciel apparaît. La sélectionner et appuyer sur la touche  du système PSP™ pour lancer le chargement. Suivre les instructions qui s'affichent à l'écran et consulter ce manuel pour en savoir plus sur l'utilisation de ce logiciel.

REMARQUE : ne pas éjecter un disque de jeu PSP™ en cours de lecture.

SÉLECTION DE LA LANGUE

Pour régler la langue dans laquelle le texte du jeu apparaît, il faut sélectionner une langue grâce à l'option "Langue système" du système PSP™. Cette option se trouve sous "Paramètres" dans le menu "Paramètres système" du menu d'accueil. Le jeu est compatible avec le français et le néerlandais. Si autre langue est choisie, le texte du jeu sera par défaut en français.

MEMORY STICK DUO™

Attention ! Garder le Memory Stick Duo™ hors de portée des jeunes enfants qui pourraient l'avaler par accident.

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

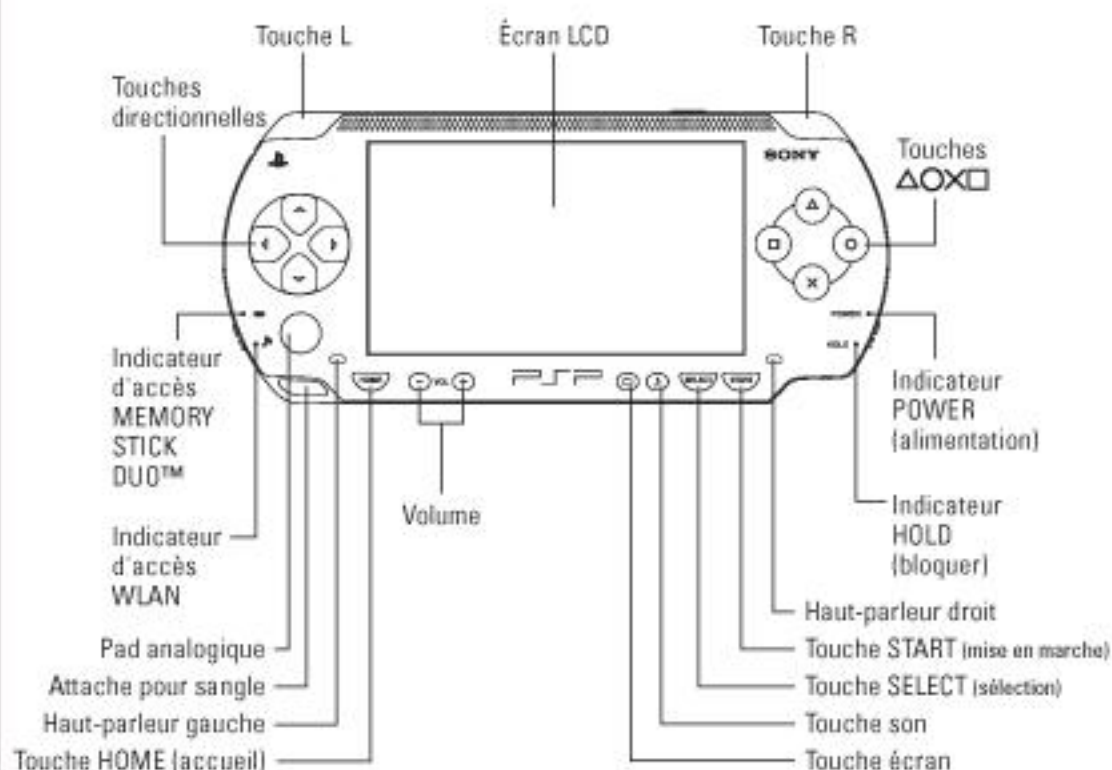
REMARQUE : ce titre dispose d'une fonction d'auto-sauvegarde.

REMARQUE : assure-toi qu'il y a assez d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de jouer.



COMMANDES

Configuration du système PSP™ (PlayStation®Portable)



Menu principal / commandes menu pause

Pad analogique	Sélectionner une option
Touches directionnelles	Sélectionner une option
Touche ×	Confirmer la sélection
Touche ○	Revenir au menu principal / reprendre la partie

COMMANDES

Commandes de jeu | WALL•E

Pad analogique	Déplacer WALL•E
Touche X	Sauter / quitter une rampe
Touche O	Forme Boîte
Touche □	Commande Action
Touche □ (maintenir)	Lâcher un cube (quand tu tiens un cube)
Touche □ (maintenir)	Lancer un cube (quand tu tiens un cube)
Touche △	Utiliser le laser
Touche L	Orienter la caméra vers la gauche
Touche R	Orienter la caméra vers la droite
Touche L + touche R	Centrer la caméra
Touche directionnelle ↑	Vue subjective
Touche directionnelle ↓	Charmer les robots de défense
Touche directionnelle ←	Afficher l'ATH
Touche START (mise en marche)	Pause
Touche SELECT (sélection)	Écran Statut de mission

Commandes de jeu | EVE

Pad analogique	Déplacer EVE
Touche X / touche △	Tirer au laser
Touche R	Accélérer
Touche START (mise en marche)	Pause
Touche SELECT (sélection)	Écran Statut de mission



L'HISTOIRE

Dans le futur, la Terre est ravagée par la pollution, les ordures et la consommation de masse. Une organisation unique, Buy n Large, dirige le gouvernement et le commerce. Les robots WALL•E, ont été créés par BnL pour nettoyer la planète pendant que les humains s'exilaient sur de luxueux vaisseaux de croisière, tels que l'Axiom, également conçus par BnL. Le nettoyage était censé durer seulement 5 ans, mais 700 années se sont écoulées depuis le départ des humains et la Terre est toujours une planète abandonnée, dont les seuls signes de vie sont un cafard et un robot WALL•E en état de marche qui, depuis 700 ans, effectue la même mission, jour après jour : compacter des ordures et les ranger.

Jusqu'à ce que se produise un événement pour le moins inhabituel : l'arrivée sur Terre d'un Évaluateur de Végétation Extraterrestre, ou EVE, envoyé par les humains. EVE, aux lignes pures et d'un design parfait, est un robot bien différent de WALL•E qui tombe immédiatement sous le charme.

EVE est en mission pour trouver une plante afin de prouver que la Terre peut encore accueillir la vie. Malheureusement, une fois cette mission accomplie, elle doit quitter la Terre et WALL•E doit alors prendre la plus grande décision de sa vie : renoncer à suivre les ordres pour écouter son coeur.



MENU PRINCIPAL

- | | |
|------------------------|--|
| Jouer | Commence une nouvelle aventure ou reprends une partie sauvegardée. |
| Options | Reporte-toi à la page 12 pour en savoir plus sur les options. |
| Codes de triche | Saisis les codes que tu as débloqués avec les points gagnés. Tu peux aussi saisir les codes ici. |
| Mini-jeux | Une fois que tu as débloqué un mini-jeu, tu peux le sélectionner ici. |
| Bonus | Une fois que tu as débloqué un bonus, tu peux le voir ici. |



ÉCRAN DE JEU



1. Temps

2. Énergie récupérée
et caisses détruites

3. Caisses BnL

4. Jauge de santé de
WALL•E

5. Jauge du laser

6. Indicateur de vitesse

OBJETS



Rayon solaire : place-toi sous un rayon solaire pour restaurer la santé de WALL•E.



Recharge de santé (jaune) : récupère des recharge de santé dans les caisses BnL rouges ou grises pour que la santé de WALL•E se régénère.



Recharge énergétique (bleu) : les recharges énergétiques permettent d'ouvrir les portes à verrouillage énergétique. Détruis des caisses BnL bleues pour en trouver.



Recharge laser (rouge) : les recharges laser remplissent la jauge du laser de WALL•E. Détruis les caisses BnL rouges ou grises pour en trouver. Tu peux aussi en récupérer dans les bornes de rechargement BnL.



Artefacts : il y a de nombreux artefacts à récupérer sur Terre et à bord de l'Axiom. Quand tu en ramasses un, WALL•E effectue une petite animation amusante. Pour pouvoir récupérer un artefact, tu dois l'avoir repéré en Vue subjective.



OBJETS



Tas de débris : les tas de débris peuvent être utilisés pour créer des cubes.



Cube de débris : WALL•E peut créer des cubes de débris à partir des tas de débris et les utiliser pour interagir avec les objets de l'environnement.



Cube magnétique : lorsque tu lances un cube magnétique, le flux magnétique qu'il contient assomme les ennemis et déplace des cubes magnétiques plus gros.



Cube explosif (rouge et jaune) : WALL•E peut lancer un cube explosif pour détruire plusieurs ennemis en même temps. Certains ennemis, comme les stewards et les OP-T robots, sont détruits, alors que d'autres sont simplement assommés. Attention ! WALL•E subira des dégâts s'il se trouve dans le rayon d'action d'un cube explosif.



Générateur de cubes BnL : ces générateurs créent des cubes ordinaires, explosifs ou magnétiques, selon le type de générateur. Sur Terre, le générateur de cubes BnL crée uniquement des cubes explosifs.



Caisses BnL : les caisses BnL contiennent des objets comme des recharges de santé, des recharges laser et / ou des recharges énergétiques.



MINI-JEUX

Les mini-jeux sont automatiquement débloqués au fur et à mesure que tu progresses dans la partie. Tu peux aussi participer au mode Championnat. Essaie de débloquer tous les mini-jeux !

- Combat spatial :** détruis les cibles désignées pendant le temps imparti.
- Embouteillage :** traverse les autoroutes avant ton adversaire.
- Vol à grande vitesse :** teste tes capacités de vol en tentant de battre ton adversaire dans une course en duel.

OPTIONS

- Options de jeu :** inverse les commandes de la caméra et les commandes de vol et active ou désactive le système de sauvegarde automatique.
- Options sonores :** règle le volume de la musique, des effets sonores et des dialogues.
- Crédits :** découvre les noms des personnes qui ont travaillé sur ce jeu.
- Profils :** charge, crée ou efface un profil contenant des parties sauvegardées.



OPTIONS MENU PAUSE

Appuie sur la touche **START** (mise en marche) à tout moment pendant la partie pour mettre en pause et afficher le menu suivant. Utilise le pad analogique ou les touches directionnelles pour naviguer dans le menu. Appuie sur la touche **X** pour sélectionner une option.

Revenir à la partie	Reprends la partie.
Commandes	Consulte les commandes du jeu.
Options	Accède au menu Options pour régler les options ou voir les crédits. Les profils ne peuvent pas être gérés à partir du menu Pause.
Quitter	Quitte la partie et reviens au menu principal.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

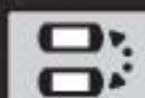
Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



Wireless Compatible

MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



Partage de jeu

PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



Wireless Compatible

MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

BL

INICIO

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP™ (PlayStation®Portable) siguiendo las instrucciones del manual. Enciende el sistema. Se encenderá el indicador POWER (alimentación) con una luz verde y aparecerá en la pantalla el menú HOME. Pulsa el botón OPEN para abrir la cubierta del disco. Inserta el disco **WALL•E** de Disney•Pixar con la etiqueta hacia arriba, deslízalo hasta que encaje del todo y cierra la cubierta. En el menú HOME del sistema PSP™, selecciona  y luego . Podrás ver una imagen en miniatura del juego. Selecciona la imagen y pulsa el botón  del sistema PSP™ para iniciar el juego. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla y consulta este manual si necesitas más información.

ADVERTENCIA: no extraigas el UMD™ mientras se está reproduciendo.

SELECCIÓN DE IDIOMA

Para configurar el idioma en el que quieres ver el juego, selecciona uno con la opción Idioma del sistema de PSP™. Esta opción se encuentra dentro del menú Ajustes del sistema, en el menú inicial, en la sección Ajustes. Este juego es compatible con portugués y español. Si eliges cualquier otro idioma, el texto del juego cambiará a la configuración predeterminada: español.

MEMORY STICK DUO™

¡Advertencia! Mantén el Memory Stick Duo™ fuera del alcance de los niños pequeños, ya que podrían tragárselo accidentalmente.

Para guardar la configuración y los avances en el juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura correspondiente de tu PSP™. Puedes cargar partidas guardadas del mismo Memory Stick Duo™ o de cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga partidas grabadas.

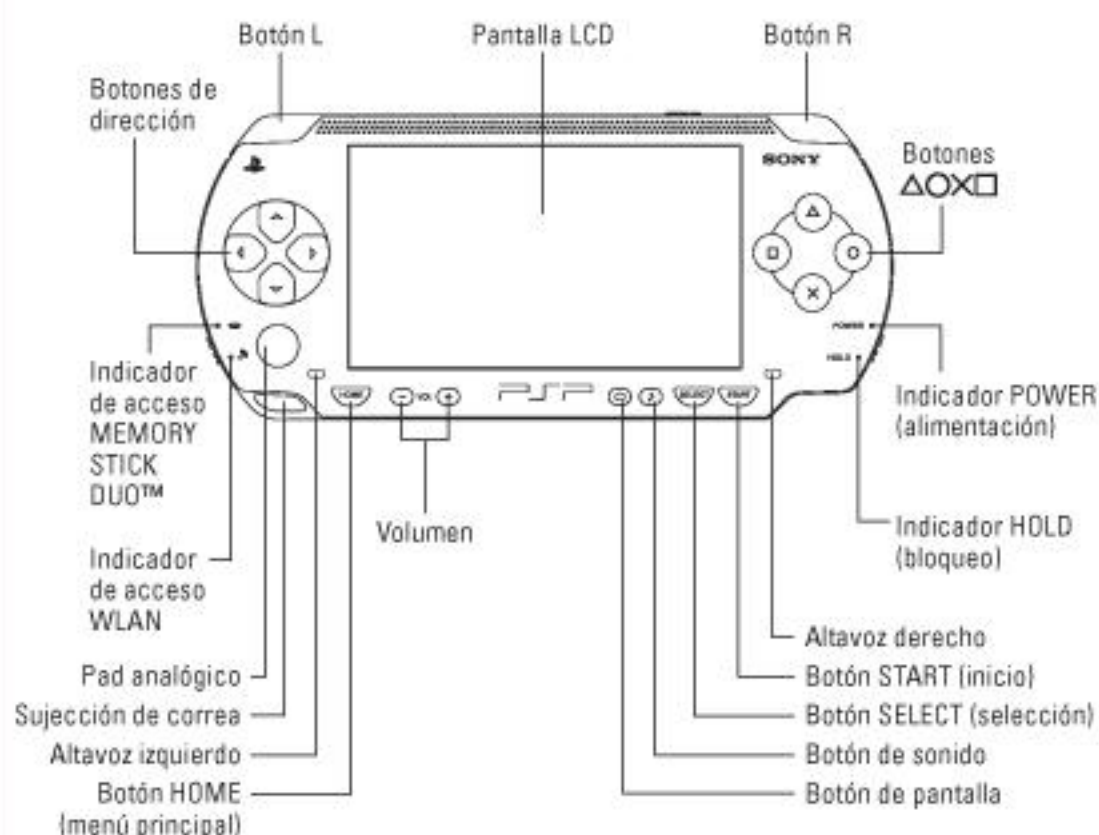
NOTA: este título utiliza una función de autoguardado.

NOTA: asegúrate de que hay espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.



CONTROLES

Configuración del sistema PSP™ (PlayStation®Portable).



Controles del menú principal / menú Pausa

Pad analógico	Resaltar selección del menú
Botones de dirección	Resaltar selección del menú
Botón $\times$	Confirmar selección del menú
Botón $\bigcirc$	Volver al menú anterior / Volver a la partida

CONTROLES

Controles de juego | WALL•E

Pad analógico	Mover a WALL•E
Botón X	Saltar / Dejar tubo
Botón O	Forma de caja
Botón □	Botón de acción
Botón □ (mantener pulsado)	Soltar cubo (cuando tenga uno sujeto)
Botón □ (pulsar)	Lanzar cubo (cuando tenga uno sujeto)
Botón △	Láser
Botón L	Rotar cámara a la izquierda
Botón R	Rotar cámara a la derecha
Botón L + R	Centrar cámara
Botón de dirección ↑	Vista en primera persona
Botón de dirección ↓	Amuleto rechazábot
Botón de dirección ←	Mostrar el visor de datos
Botón START (inicio)	Pausa
Botón SELECT (selección)	Pantalla de estado de la misión

Controles de juego | EVA

Pad analógico	Mover a EVA
Botón X / botón △	Disparar láser
Botón R	Acelerar
Botón START (inicio)	Pausa
Botón SELECT (selección)	Pantalla de estado de la misión



LA HISTORIA

La Tierra del futuro se ha convertido en un erial devastado por la contaminación, los residuos y el consumo en masa. Una sola empresa, llamada Buy n Large, es la encargada de dirigir todos los asuntos gubernamentales y corporativos. Para solucionar los problemas del planeta, la empresa diseñó una serie de robots llamados Waste Allocation Load Lifter Earth Class (Recolectores y Cargadores de Desechos Terrestres), o WALL•E, con el fin de limpiar la Tierra mientras los humanos se tomaban unas “vacaciones” en lujosos cruceros espaciales; uno de ellos es la Axiom. Se suponía que la limpieza concluiría en solo 5 años, pero ya han pasado 700 desde que los humanos se marcharon y el planeta sigue igual. Los únicos seres vivos en la faz de la Tierra son una cucaracha y el único robot WALL•E que aún funciona. WALL•E lleva 700 años en la Tierra cumpliendo su cometido diariamente, reciclando y organizando la basura.

Hasta que un buen día, todo cambia. Una nave aterriza en la Tierra y lanza una Evaluadora de Vegetación Anómala, EVA. EVA ha sido diseñada con pulcritud y es un robot muy distinto a WALL•E. Este se enamora de ella al instante.

La misión de EVA es hallar pruebas de que puede haber vida en la Tierra. Ha venido para encontrar una planta. Una vez que lo haga, se marchará. WALL•E debe tomar la decisión más importante de su vida: abandonar la misión para la que fue programado y seguir los dictados de su corazón hasta hallar su destino.

MENÚ PRINCIPAL

- Jugar** Iniciar una nueva aventura o continuar una partida grabada.
- Opciones** Consulta la página 12 para obtener más información.
- Trucos** Aquí puedes introducir los trucos que hayas desbloqueado con los puntos obtenidos. También puedes escribir códigos.
- Minijuegos** Una vez que hayas desbloqueado un minijuego, puedes seleccionarlo aquí.
- Extras** Una vez que hayas desbloqueado un contenido extra, puedes verlo aquí.



PANTALLA DE JUEGO



1. Tiempo

2. Estado de la recogida de energía y destrucción de cajas

3. Cajas de BnL

4. Nivel de vida de WALL•E

5. Indicador láser

6. Indicador de velocidad

OBJETOS



Rayo de sol: colócate bajo el rayo de sol para recuperar toda la salud de WALL•E.



Carga de salud (amarilla): WALL•E puede recuperar su nivel de salud recogiendo estas cargas. Se encuentran en las cajas de BnL rojas y grises.



Carga de energía (azul): estas cargas se emplean para abrir puertas con cierre de energía. Las encontrarás cuando destruyas cajas de BnL azules.



Carga láser (roja): estas cargas elevan el indicador láser de WALL•E. Las encontrarás cuando destruyas cajas de BnL rojas o grises. También puedes encontrarlas en las estaciones de recarga láser.



Artefacto: busca artefactos mientras estés en la Tierra y en la Axiom. Cuando consigas uno, podrás contemplar una divertida animación de WALL•E. Pero antes de poder cogerlo, tendrás que divisarlo en el modo de primera persona.



OBJETOS



Montones de chatarra: pueden utilizarse para crear varios cubos.



Cubo de chatarra: WALL•E puede crear estos cubos a partir de los montones de chatarra y usarlos para interactuar con los objetos del entorno.



Cubo magnético: lanza un cubo magnético y observa lo que ocurre. La energía magnética almacenada en él aturdirá a los enemigos y moverá cubos magnéticos más grandes.



Cubo explosivo (rojo y amarillo): WALL•E puede lanzar un cubo explosivo que destruirá a varios enemigos a la vez. Aunque no todos se verán afectados. Algunos, como los asistentes y los OP-T bots, serán destruidos, pero otros solo quedarán aturridos. ¡Ten mucho cuidado! WALL•E sufrirá daños si se encuentra dentro del radio de la explosión.



Generador de cubos de BnL: estos generadores crean cubos. Pueden ser normales, explosivos o magnéticos, dependiendo del modelo que encuentres. En la Tierra, el generador solo puede crear cubos explosivos.



Cajas de BnL: estas cajas contienen objetos como cargas de salud, cargas láser o cargas de energía.



MINIJUEGOS

Los minijuegos se desbloquearán automáticamente a medida que vayas avanzando en el juego. Incluso existe un modo Campeonato en el que puedes participar. A continuación se describen algunos de los minijuegos. ¡Intenta desbloquearlos todos!

Tiroteo de la nave espacial:

destruye los objetivos dentro del tiempo asignado.

Tráfico intenso:

cruza las autopistas humanas antes que tu oponente.

Vuelo a gran velocidad:

pon tus habilidades de piloto a prueba y trata de derrotar a tu oponente en una carrera de lo más emocionante.

OPCIONES

Partida: invierte los controles de vuelo o de la cámara y activa o desactiva el autoguardado.

Sonido: ajusta la música, los efectos de sonido y el volumen de los diálogos.

Créditos: consulta los nombres de quienes han trabajado en el juego.

Perfiles: carga, crea o borra tu perfil. Los perfiles mantienen constancia de tus partidas guardadas.



OPCIONES DEL MENÚ PAUSA

Durante el juego, pulsa el botón **START** (inicio) para detener la partida y desplegar el siguiente menú. Usa el pad analógico o los botones de dirección para resaltar una opción. Y pulsa el botón **X** para seleccionar una opción.

Volver a la partida Te permite continuar con tu partida.

Controles Te permite ver los controles del juego.

Opciones Aquí puedes cambiar la configuración del juego o ver los créditos. Desde el menú Pausa, es imposible acceder a los perfiles.

Salir de la partida Te devuelve al menú principal.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



Wireless Compatible

MODO INALÁMBRICO

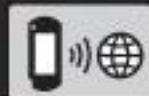
El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



Game Sharing

GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



Wireless Compatible

MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BL

BEVOR ES LOSGEHT

Richte dein PSP™ (PlayStation®Portable)-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalte das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das HOME-Menü wird angezeigt. Betätige die OPEN-Entriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Lege die "Disney·Pixar **WALL·E**"-Disc mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite deines PSP™-Systems ein und schließe anschließend sorgfältig das Disc-Fach. Wähle aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wähle dieses Bild aus und drücke die -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Folge den Bildschirmanweisungen und informiere dich in dieser Bedienungsanleitung über die Anwendung der Software.

HINWEIS: Bitte das PSP™-Spiel nicht während des Spiels entnehmen.

MEMORY STICK DUO™

Warnung! Halte den Memory Stick Duo™ von kleinen Kindern fern, da er aus Versehen verschluckt werden könnte.

Stecke zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

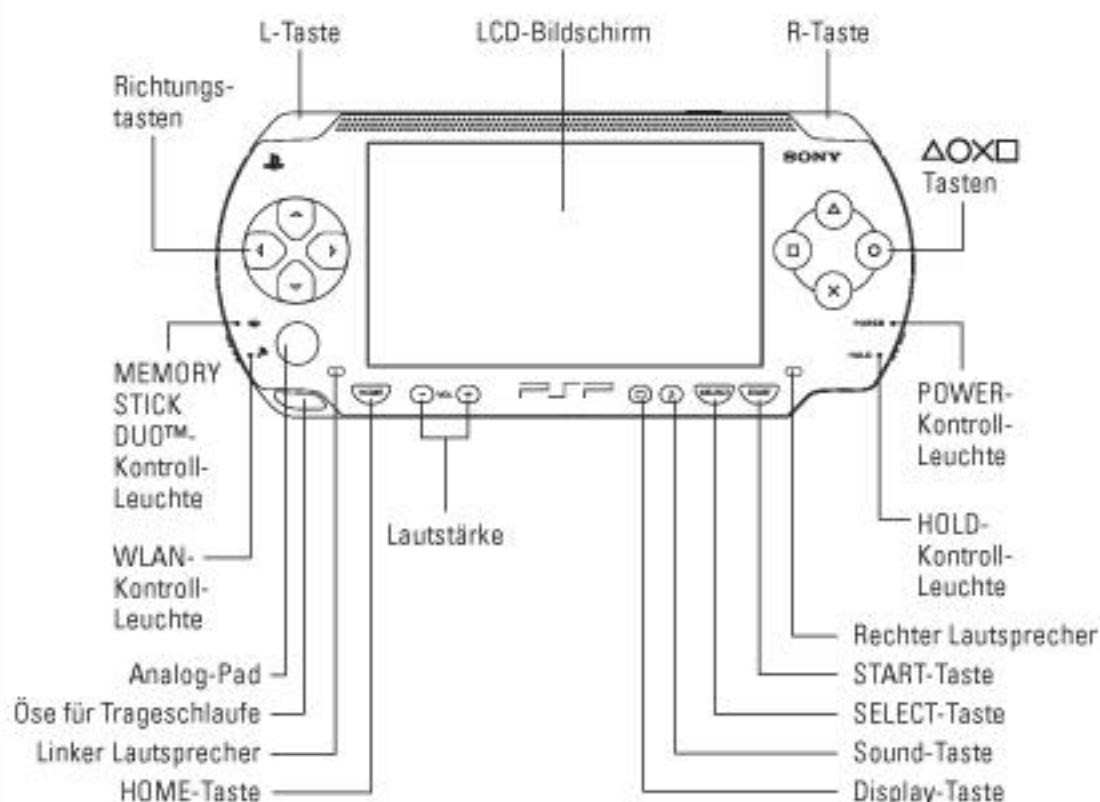
HINWEIS: Dieses Spiel speichert automatisch.

HINWEIS: Vergewissere dich, dass sich genügend freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ befindet, bevor du das Spiel startest.



STEUERUNG

PSP™ (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



Bedienung von Hauptmenü / Pausemenü

Analog-Pad	Menüauswahl hervorheben
Richtungstasten	Menüauswahl hervorheben
⊗-Taste	Menüauswahl bestätigen
⊙-Taste	Zurück zum vorigen Menü / zurück zum Spiel

STEUERUNG

Steuerung für WALL•E

Analog-Pad	WALL•E bewegen
⊗-Taste	Springen / Röhre verlassen
⊙-Taste	Kistenform
▣-Taste	Aktion
⊕-Taste (halten)	Würfel ablegen (wenn WALL•E einen hält)
⊖-Taste (antippen)	Würfel werfen (wenn WALL•E einen hält)
△-Taste	Laser
L-Taste	Kamera nach links schwenken
R-Taste	Kamera nach rechts schwenken
L-Taste + R-Taste	Kamera zentrieren
Richtungstaste ↑	Ego-Perspektive
Richtungstaste ↓	Reject-bot bezaubern
Richtungstaste ←	Bildschirmanzeige einblenden
START-Taste	Pause
SELECT-Taste	Auftragsstatus

Steuerung für EVE

Analog-Pad	EVE bewegen
⊗-Taste / △-Taste	Laser abfeuern
R-Taste	Beschleunigen
START-Taste	Pause
SELECT-Taste	Auftragsstatus



VORGESCHICHTE

In der Zukunft wird die Erde durch Verschmutzung, Müll und Massenkonsum zerstört. Ein einzelnes, wohlwollendes Unternehmen namens 'Buy n Large' leitet die Regierung und alle Geschäfte. Roboter, die als Müllsammler der Erdklasse (Typ WALL•E) arbeiten, wurden von BnL konstruiert, um den Planeten zu säubern, während die Menschen einen 'Ausflug' in BnL-Luxuslinern im Weltraum machen, von denen einer 'Axiom' heißt. Die Säuberung sollte eigentlich nur 5 Jahre dauern, doch 700 Jahre sind vergangen, seit die Menschen aufbrachen, und die Erde ist noch immer eine desolate Müllhalde. Die einzigen übrigen Lebewesen sind eine Kakerlake und ein einsamer WALL•E-Roboter, der noch immer funktioniert. In den letzten 700 Jahren hat WALL•E Tag für Tag auf der Erde seinen Auftrag ausgeführt, Müll gepresst und weggeräumt.

Bis eines Tages etwas anderes geschieht. Ein Schiff landet auf der Erde und entsendet eine Extraterrestrische Vegetations-Einheit (kurz EVE). EVE ist schlank und schön gebaut, ein völlig anderer Robotertyp als WALL•E, welcher auf der Stelle hingerissen ist.

EVEs Auftrag ist es, Beweise dafür zu finden, dass es auf der Erde Leben geben kann. Sie ist da, um eine Pflanze zu finden. Sobald sie das geschafft hat, wird sie wieder weggebracht. Jetzt muss WALL•E den größten Schritt in seinem Leben gehen, hinter sich lassen, wofür er programmiert wurde, und seinem Herzen folgen, um herauszufinden, was er tun soll.



HAUPTMENÜ

- Spiele** Ein neues Abenteuer beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.
- Optionen** Weitere Informationen über die Optionen auf Seite 12.
- Cheats** Gib Cheats ein, die du mit den verdienten Punkten freigeschaltet hast. Hier kannst du auch Codes eingeben.
- Minispiele** Sobald du ein Minispiel freigeschaltet hast, kannst du es hier starten.
- Boni** Sobald du einen Bonusinhalt freigeschaltet hast, kannst du ihn dir hier ansehen.



SPIELBILDSCHIRM



1. Zeit

2. Gesammelte Energie und
Status der zerstörten Kisten

3. BnL-Kisten

4. WALL•Es Lebensanzeige

5. Laseranzeige

6. Geschwindigkeitsanzeige



GEGENSTÄNDE



Sonnenstrahl: Stelle WALL•E darunter, damit er seine komplette Lebenskraft zurückgewinnt.



Gesundheitsladung (gelb): WALL•E kann seine Gesundheit verbessern, indem er diese Ladungen aufammelt. Sie befinden sich in roten und grauen BnL-Kisten.



Energieladung (blau): Diese werden benutzt, um mit Energie verschlossene Türen zu öffnen. Halte nach ihnen Ausschau, wenn du blaue BnL-Kisten zerstörst.



Laserladung (rot): Lädt WALL•Es Laseranzeige wieder auf. Halte nach ihnen Ausschau, wenn du rote oder graue BnL-Kisten zerstörst. Außerdem gibt es sie an Lasertankstellen.



Artefakt: Sammle Artefakte auf der Erde und auf der Axiom ein. Du wirst dann mit lustigen Animationen von WALL•E belohnt. Du kannst Artefakte nur einsammeln, wenn du sie in der Ego-Perspektive ausfindig machst.



GEGENSTÄNDE



Schrotthaufen: Aus diesen kann WALL•E verschiedene Würfel pressen.



Müllwürfel: WALL•E kann aus Schrotthaufen Müllwürfel erzeugen und sie benutzen, um mit Objekten in der Umgebung zu interagieren.



Magnetwürfel: Wirf einen Magnetwürfel und schau, was passiert. Die gespeicherte Magnetkraft in dem BnL-Würfel lähmt Feinde und bewegt größere Magnetwürfel.



Sprengwürfel (rot und gelb): Diese kann WALL•E werfen, um mehrere Gegner auf einmal zu besiegen. Einige Gegner, wie die Stewards und der OP-T bot werden dabei zerstört, während andere nur gelähmt werden. Sei vorsichtig! WALL•E nimmt Schaden, wenn er zu nahe an der Explosion ist.



BnL-Würfelgenerator: Diese Generatoren erzeugen normale, Spreng- oder Magnetwürfel, abhängig vom Typ. Auf der Erde erzeugen sie ausschließlich Sprengwürfel.



BnL-Kiste: Diese Kisten enthalten Sammelobjekte wie Gesundheitsladungen, Laserladungen und Energieladungen.



MINISPIELE

Minispiele werden im Verlauf des Spiels automatisch freigeschaltet. Es gibt auch einen Meisterschaftsmodus, in dem man gegeneinander antreten kann. Im Folgenden werden einige der Minispiele beschrieben. Versuche, sie alle freizuschalten!

- Raumschiff-Duell:** Zerstöre die vorgegebenen Ziele innerhalb der erlaubten Zeit.
- Dichter Verkehr:** Überquere vor deinem Gegner die Straßen der Menschen.
- Hochgeschwindigkeitsflug:** Stelle bei geteiltem Bildschirm deine Flugkünste auf den Prüfstein und besiege deinen Gegner in einem Rennen.

OPTIONEN

- Spiel:** Kehre Kamera- und Flugsteuerung um und stelle die Empfindlichkeit der Kamera ein.
- Sound:** Stelle die Lautstärke von Musik, Sound und Sprache ein.
- Mitwirkende:** Schau dir an, wer an diesem Spiel mitgearbeitet hat.
- Profile:** Lade, erstelle oder lösche ein Profil. In Profilen wird dein Spielstand gespeichert.



PAUSEMENÜ-OPTIONEN

Du kannst jederzeit während des Spiels die START-Taste drücken, um das Spiel zu pausieren und das folgende Menü aufzurufen. Mit dem Analog-Pad kannst du einen Menüpunkt hervorheben, mit der -Taste wählst du ihn aus.

- | | |
|----------------------|--|
| Fortsetzen | Zurück zum Spiel. |
| Steuerung | Lasse dir die Steuerung des Spiels zeigen. |
| Optionen | Hier kannst du Einstellungen ändern und dir die Mitwirkenden ansehen. Profile können vom Pausemenü aus nicht verwaltet werden. |
| Spiel beenden | Beende das Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück. |

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

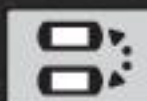
Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



Wireless Compatible

AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



Game Sharing

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



Wireless Compatible

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

BL

COME INIZIARE

PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema PSP™ (PlayStation®Portable) seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni fornito con il sistema. Verifica che il sistema sia acceso. La spia POWER (accensione) si illumina in verde e viene visualizzato il menu HOME. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. INSERISCI il disco di Disney·Pixar **WALL·E** con l'etichetta rivolta verso l'esterno, fallo scivolare fino a completo inserimento e chiudi il coperchio. Dal menu Home del sistema PSP™, seleziona , quindi . Viene visualizzata una miniatura per il software. Selezionala, quindi premi il tasto  del sistema PSP™ per avviare il software. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo e fai riferimento a questo manuale per informazioni sull'utilizzo del software.

NOTA: non rimuovere un disco di gioco PSP™ mentre è in uso.

MEMORY STICK DUO™

Attenzione: tieni la Memory Stick Duo™ fuori dalla portata dei bambini, che potrebbero ingerirla accidentalmente.

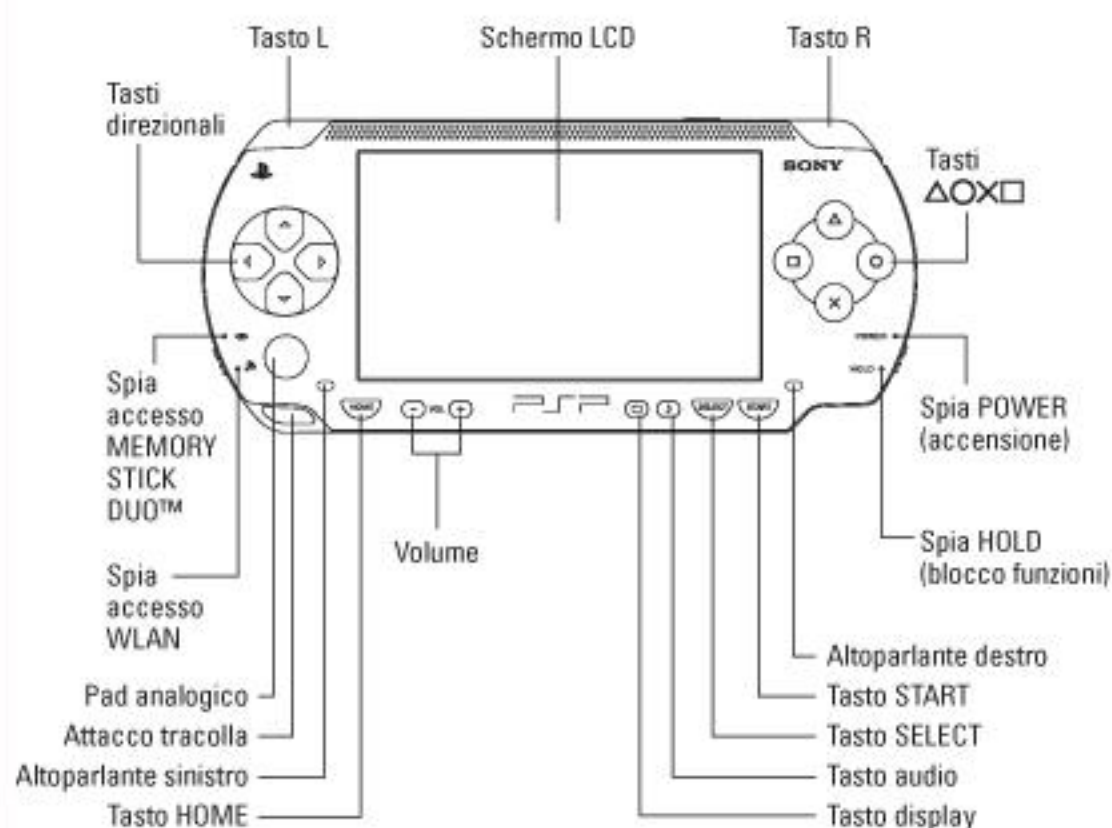
Per salvare le impostazioni di gioco e gli avanzamenti, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ della tua PSP™. Puoi caricare i dati di gioco salvati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente partite già salvate.

NOTA: Questo gioco usa la funzione di salvataggio automatico.

NOTA: Assicurati di avere sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

CONTROLLI

Configurazione del sistema PSP™ (PlayStation®Portable)



Controlli del menu principale/Menu di pausa

Pad analogico	Evidenzia una voce di menu
Tasti direzionali	Evidenzia una voce di menu
Tasto X	Conferma la selezione del menu
Tasto O	Torna al menu precedente/ Torna alla partita

CONTROLLI

Controlli per WALL•E

Pad analogico	Sposta WALL•E
Tasto X	Salta/Lascia una rampa
Tasto O	Forma scatola
Tasto □	Tasto Azione
Tasto □ (tieni premuto)	Lascia cadere il cubo (se hai un cubo)
Tasto □ (premi rapidamente)	Lancia il cubo (se hai un cubo)
Tasto ▲	Laser
Tasto L	Ruota la visuale a sinistra
Tasto R	Ruota la visuale a destra
Tasto L + tasto R	Centra visuale
Tasto direzionale ↑	Visuale in prima persona
Tasto direzionale ↓	Incanta Reject-bot
Tasto direzionale ←	Visualizza display HUD
Tasto START	Pausa
Tasto SELECT	Schermata sullo stato della missione

Controlli per EVE

Pad analogico	Sposta EVE
Tasto X / Tasto ▲	Usa laser
Tasto R	Accelera
Tasto START	Pausa
Tasto SELECT	Schermata sullo stato della missione

Nel futuro la Terra è devastata dall'inquinamento, dai rifiuti e dal consumismo di massa. Una sola società, la Buy n Large, la governa e ne gestisce tutte le attività. La BnL ha creato dei robot designati come Wall•E, ovvero sollevatori per il prelevamento e la gestione dei rifiuti, che si occupano di pulire il pianeta mentre gli umani continuano la loro "vacanza" sugli incrociatori spaziali di lusso della BnL, uno dei quali è conosciuto come la Axiom. L'attività di pulizia avrebbe dovuto richiedere solo 5 anni, ma ne sono già passati 700 da quando gli umani sono partiti e la Terra è ancora un luogo desolato. L'unico essere vivente rimasto è uno scarafaggio e vi è un solo robot WALL•E ancora funzionante. Negli ultimi 700 anni WALL•E ha svolto sulla Terra il proprio dovere, giorno dopo giorno, compattando e gestendo i rifiuti.

Ma un giorno accade qualcosa di insolito. Giunge sulla Terra una nave che scarica EVE, un'esploratrice extraterrestre di vegetazione. EVE è un robot bello ed elegante, completamente diverso da WALL•E, che se ne innamora immediatamente.

Il compito di EVE è trovare la prova che la Terra può ancora essere abitata. È lì per trovare una pianta. Appena avrà portato a termine l'incarico, sarà portata via. Adesso WALL•E deve compiere il passo più importante della sua vita e abbandonare quello per cui era stato programmato per seguire il suo cuore e scoprire il suo destino.



MENU PRINCIPALE

- Gioca** Inizia una nuova avventura o riprendi una partita salvata in precedenza.
- Opzioni** Leggi a pagina 12 ulteriori informazioni sulle opzioni.
- Trucchi** Inserisci i trucchi che hai sbloccato con i punti che hai guadagnato. Qui puoi anche inserire i codici.
- Minigiochi** Dopo aver sbloccato un minigioco, puoi selezionarlo qui.
- Bonus** Dopo aver sbloccato il contenuto extra, puoi visualizzarlo qui.



SCHERMATE DI GIOCO



1. Tempo

2. Raccolta di energia e
stato di distruzione casse

3. Casse BnL

4. Barra dell'energia di
WALL-E

5. Indicatore laser

6. Indicatore di velocità

OGGETTI



Raggio solare: posizionati sotto un raggio solare per permettere a WALL•E di fare il pieno di energia.



Energia (gialla): Wall•E può recuperare energia accumulando cariche di energia, che si trovano nelle casse BnL rosse e grigie.



Carica di energia (blu): le cariche di energia servono per aprire le porte bloccate con l'energia. Cercale quando distruggi le casse BnL blu.



Carica laser (rossa): le cariche laser forniscono l'indicatore laser di Wall•E. Cercale quando distruggi le casse BnL rosse e grigie. Puoi anche raccoglierle dalle stazioni di rifornimento laser.



Oggetto: raccogli gli oggetti quando sei sulla Terra e sulla Axiom. Quando raccogli un oggetto, vieni ricompensato con una divertente animazione di Wall•E. Puoi raccogliere un oggetto solo dopo averlo visto in modalità Visuale in prima persona.



OGGETTI



Pila di spazzatura: puoi utilizzare le pile di spazzatura per creare più cubi.



Cubo di spazzatura: Wall•E può creare i cubi di spazzatura dalle pile di spazzatura e utilizzarli per interagire con gli oggetti nell'ambiente.



Cubo magnetico: lancia un cubo magnetico e aspetta di vedere che cosa succede. L'energia magnetica immagazzinata nel cubo BnL stordirà i nemici e sposterà i cubi magnetici più grandi.



Cubo esplosivo (rosso e giallo): Wall•E può lanciare un cubo esplosivo per distruggere più nemici simultaneamente. I nemici veri come gli Steward e gli OP-T bot vengono distrutti, mentre gli altri saranno storditi da un cubo esplosivo. Fa' attenzione! Wall•E subirà dei danni se si trova nel raggio dell'esplosione di un cubo esplosivo.



Generatore cubi BnL: questi generatori possono creare dei cubi normali, esplosivi o magnetici in base al tipo. Sulla Terra, ad esempio, il generatore cubi BnL crea dei cubi esplosivi.



Cassa BnL: le casse BnL contengono oggetti da raccogliere, quali energia, cariche laser e/o cariche di energia.



MINIGIOCHI

I minigiochi vengono sbloccati automaticamente con l'avanzare nel gioco principale. Puoi anche cimentarti in una modalità Campionato. Di seguito trovi alcuni dei minigiochi che puoi sbloccare. Prova a sbloccarli tutti!

Sparatoria nella navicella: distruggi gli obiettivi specificati nel tempo a disposizione.

Traffico caotico: attraversa le autostrade umane prima del tuo avversario.

Volo ad alta velocità: un altro gioco con schermo diviso che mette alla prova le tue abilità di pilota mentre tenti di battere l'avversario in una gara testa a testa.

OPZIONI

Partita: inverti il controllo della visuale, i comandi di volo e attiva o disattiva la funzione di Autosalvataggio.

Audio: regola il volume della musica, degli effetti sonori e dei dialoghi.

Riconoscimenti: leggi i nomi delle persone che hanno lavorato alla realizzazione del gioco.

Profili: carica, crea o elimina il tuo profilo. I profili tengono traccia delle partite che hai salvato.

OPZIONI DEL MENU DI PAUSA

Premi il tasto **START** durante la partita per sospendere l'azione e richiamare il seguente menu. Utilizza il pad analogico o i tasti direzionali per evidenziare un'opzione. Premi il tasto **X** per selezionarla.

Riprendi	Ti consente di tornare alla partita.
Controlli	Ti consente di visualizzare i comandi di gioco.
Opzioni	Ti consente di utilizzare il menu Opzioni per regolare le impostazioni e leggere i riconoscimenti. Non puoi gestire i profili dal menu di pausa.
Esci dal gioco	Ti consente di uscire e tornare al menu principale.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

OM TE BEGINNEN

INSTALLATIE

Stel je PSP™ (PlayStation®Portable)-systeem in volgens de instructies in de handleiding die bij het systeem is geleverd. Schakel het systeem in. De POWER-indicator licht groen op en het menu HOME wordt weergegeven. Druk op de OPEN vergrendeling om de disc-deksel te openen. Plaats de Disney·Pixar **WALL·E**-disc met het label naar beneden, schuif het erin totdat de disc er helemaal in zit en sluit de disc-deksel. Selecteer het  en vervolgens het  vanuit het menu HOME van het PSP™-systeem. Er verschijnt een miniatuurweergave voor de software. Selecteer de miniatuurweergave en druk op de -toets van het PSP™-systeem om de software te starten. Volg de aanwijzingen op het scherm en lees deze handleiding voor informatie over het gebruik van de software.

OPMERKING: werp nooit een PSP™ speldisc uit terwijl deze wordt afgespeeld.

TAALKEUZE

Om de taal in te stellen waarin je wilt dat de tekst van het spel wordt weergegeven, moet je een taal kiezen met de optie "Systeemtaal" van het PSP™-systeem. De optie bevindt zich in het menu "Systeeminstellingen" van het Beginmenu onder "Instellingen". Het spel ondersteunt de talen Frans en Nederlands. Als je een andere taal kiest, wordt de tekst van het spel standaard op de taalinstelling Frans ingesteld.

MEMORY STICK DUO™

Waarschuwing! Houd Memory Stick Duo™-media uit de buurt van kleine kinderen, aangezien de media per ongeluk kunnen worden ingeslikt.

Plaats een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick™-aansluiting van je PSP™ om spelinstellingen en voortgang op te slaan. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ of een willekeurige Memory Stick Duo™ met eerder opgeslagen spellen laden.

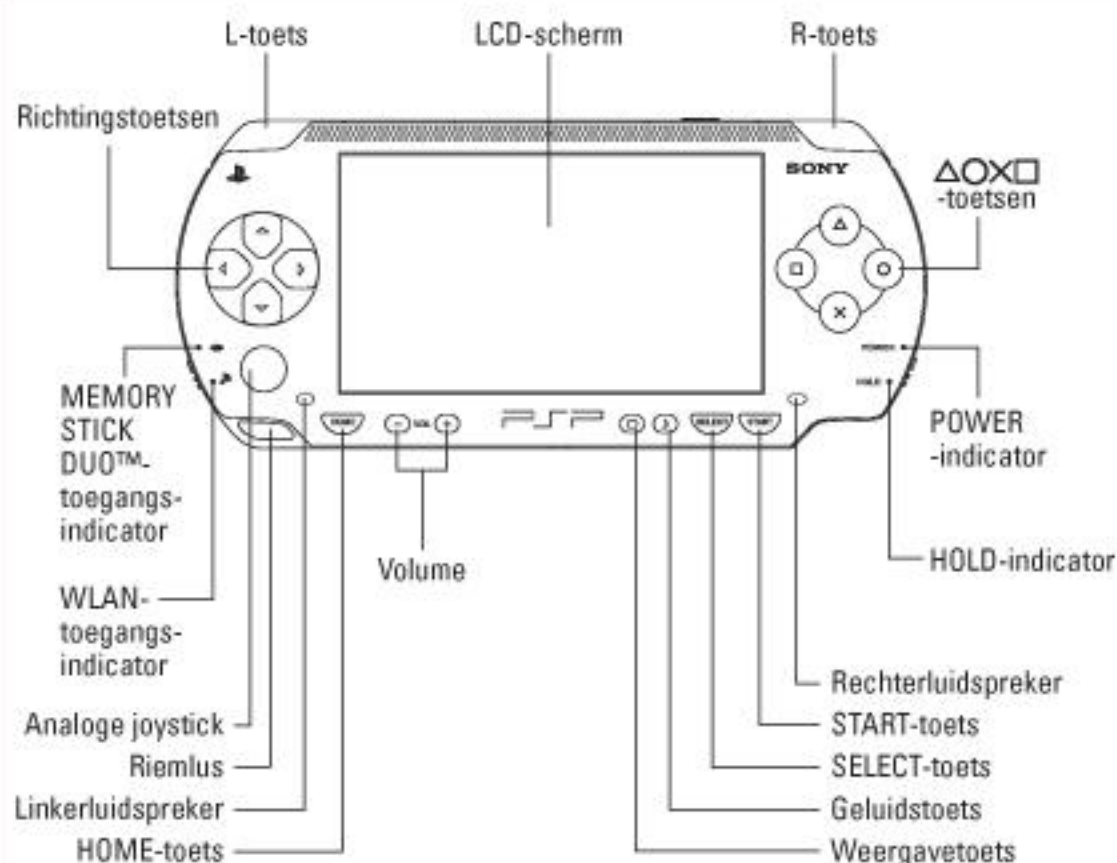
OPMERKING: deze titel maakt gebruik van een automatische opslagfunctie.

OPMERKING: zorg ervoor dat er voldoende vrije ruimte is op je Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.



BESTURING

Systeemconfiguratie PSP™ (PlayStation®Portable)



Hoofdmenu / Pauzemenue-besturing

Analoge joystick	Menukeuze selecteren
Richtingstoetsen	Menukeuze selecteren
×-toets	Menuselectie bevestigen
○-toets	Vorig menu / Terug naar spel



BESTURING

Spelbesturing | WALL•E

Analoge joystick	WALL•E bewegen
⊗-toets	Springen / Een pipe verlaten
⊙-toets	Doosvorm
▣-toets	Actietoets
⊞-toets (Vasthouden)	Blok laten vallen (als je een blok vasthoudt)
⊞-toets (Tikken)	Blok werpen (als je een blok vasthoudt)
△-toets	Laser
L-toets	Camera links draaien
R-toets	Camera rechts draaien
L-toets + R-toets	Camera centreren
↑-richtingstoets	Eerstepersoonsweergave
↓-richtingstoets	Afdank-bot bezweren
←-richtingstoets	Infoweergave tonen
START-toets	Pauze
SELECT-toets	Scherf Missiestatus

Spelbesturing | EVE

Analoge joystick	EVE bewegen
⊗-toets / △-toets	Laser afvuren
R-toets	Versnellen
START-toets	Pauze
SELECT-toets	Scherf Missiestatus



HET VERHAAL

In de toekomst is de aarde verwoest door vervuiling, afval en massale consumptiedrift. Eén liefdadigheidsinstelling met de naam Buy N Large voert de leiding over de overheid en alle bedrijven. Robots die zijn aangewezen als 'Waste Allocation Load Lifter Earth-Class', of WALL•E, zijn door BNL gebouwd om de planeet schoon te maken, terwijl de mensen 'vakantie houden' op de luxueuze ruimte-cruiseships van BNL, waarvan er een de Axiom heet. De schoonmaakactie zou aanvankelijk maar 5 jaar duren, maar het is inmiddels al 700 jaar geleden dat de mensen de aarde hebben verlaten en het is nog steeds een troosteloze woestenij. Het enige wat er nog te vinden is, is een kakkerlak en een eenzame, nog functionerende WALL•E-robot. WALL•E heeft de afgelopen 700 jaar dag in dag uit zijn taak op aarde uitgevoerd door vuilnis samen te persen en te sorteren.

Tot er op een dag iets gebeurt. Er landt een schip op aarde waaruit een 'Extra-terrestrial Vegetation Evaluator', of EVE, tevoorschijn komt. EVE is gestroomlijnd en mooi ontworpen; een totaal andere robot dan WALL•E, die op slag verliefd is.

Het is EVE's taak te bewijzen dat leven op aarde mogelijk is. Ze is op zoek naar een plant. Als ze die vindt, wordt ze weer opgehaald. Nu staat WALL•E voor de belangrijkste beslissing in zijn leven: achterlaten waarvoor hij geprogrammeerd is en zijn hart volgen om te doen waarvoor hij voorbestemd is.



HET HOOFDMENU

- Spelen** Een nieuw avontuur starten of verdergaan met een opgeslagen spel.
- Opties** Zie pagina 12 voor meer informatie over opties.
- Cheats** Voer de cheats in die je hebt vrijgespeeld met de punten die je hebt behaald. Je kunt hier ook codes invoeren.
- Spelletjes** Zodra je een spelletje hebt vrijgespeeld, kun je het hier selecteren.
- Bonussen** Zodra je extra onderdelen hebt vrijgespeeld, kun je die hier selecteren.



HET SPELSCHERM



1. Tijd

2. Verzamelde energie en vernietigde kratten

3. BNL-kratten

4. WALL•E's levensbalkje

5. Lasermeter

6. Snelheidsmeter

VOORWERPEN



Zonnestraal: ga onder een zonnestraal staan om WALL•E's gezondheid helemaal op te peppen.



Gezondheidslading (geel): WALL•E kan zijn gezondheid oppeppen door gezondheidsladingen te verzamelen. Je kunt ze vinden in rode of grijze BNL-kralen.



Energielading (blauw): Energieladingen worden gebruikt om met energie gesloten deuren te openen. Zoek ze wanneer je blauwe BNL-kralen vernietigt.



Laserlading(rood): Laserladingen vullen WALL•E's lasermeter op. Zoek ze wanneer je rode of grijze BNL-kralen vernietigt. Je kunt ze ook verzamelen bij de laseropladingstations.



Voorwerpen: Verzamel voorwerpen op aarde en op de Axiom. Als je een voorwerp vindt, krijg je een grappig filmpje van WALL•E te zien. Je kunt een voorwerp pas verzamelen als je het vanuit de eerste-persoonsweergave hebt gezien.



VOORWERPEN



Bergen rommel: je kunt bergen rommel gebruiken om meerdere blokken te maken.



Rommelblok: WALL•E kan rommelblokken maken van bergen rommel en die gebruiken om iets met voorwerpen in de omgeving te doen.



Magnetisch blok: werp een magnetisch blok en kijk wat er gebeurt. Met de opgeslagen magnetische energie in het BNL-blok kun je vijanden verdoven en grotere magnetische blokken verplaatsen.



Exploderend blok (rood en geel): WALL•E kan een exploderend blok werpen om meerdere vijanden in één keer te vernietigen. Echte vijanden zoals de Stewards en OP-T bots worden vernietigd, terwijl andere vijanden worden verdoofd door een exploderend blok. Wees voorzichtig! WALL•E kan schade oplopen als hij te dicht bij de explosie in de buurt is.



BNL-blokkengenerator: met deze generatoren kun je blokken maken. Afhankelijk van het type dat je vindt, zijn dat normale, exploderende of magnetische blokken. Op aarde kun je met de BNL-blokkengenerator alleen exploderende blokken maken.



BNL-kraat: BNL-krachten bevatten verzamelobjecten als gezondheidsladingen, laserladingen en/of energieladingen.



SPELLETJES

Tijdens het spelen van het hoofdspel speel je automatisch spelletjes vrij. Er is ook een speltype Kampioenschap waaraan je kunt meedoen. Hieronder staan wat spelletjes die je kunt vrijspelen. Probeer ze allemaal vrij te spelen!

- Slag tussen de sterren:** vernietig de aangegeven doelvoorwerpen binnen de tijd.
- Verkeersdrukte:** steek de menselijke snelwegen sneller over dan je tegenstander.
- Ultrasnelle vlucht:** stel je vliegvaardigheden op de proef door te proberen je vijanden te verslaan in een directe raceconfrontatie.

OPTIES

- Spelopties:** keer de camerabesturing en vluchtbesturing om en zet de functie Automatisch opslaan AAN/UIT.
- Geluidsopties:** het volume van de muziek, geluidseffecten en dialogen aanpassen.
- Credits:** de namen weergeven van de mensen die hebben meegewerkt aan dit spel.
- Profielen:** een profiel laden, maken of verwijderen. In profielen worden je opgeslagen spellen bijgehouden.

HET PAUZEMENU

Druk tijdens het spelen op de START-toets om het spel te onderbreken. Er verschijnt een menu met de onderstaande opties. Gebruik de analoge joystick of de richtingstoetsen om een optie te markeren. Druk op de -toets om die optie te selecteren.

Doorgaan	Terugkeren naar het spel.
Besturing	De spelbesturing bekijken.
Opties	Open het menu Opties en pas instellingen aan of geef de credits weer. Profielen kunnen niet worden beheerd vanuit het Pauzemenue.
Spel stoppen	Stoppen en teruggaan naar het hoofdmenu.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkaparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.



INICIAR

INSTALAÇÃO

Instala o teu sistema PSP™ (PlayStation®Portable) de acordo com as instruções indicadas no manual fornecido com o sistema. Liga o sistema. O indicador POWER (ligação) acende-se com uma luz verde e é apresentado o menu HOME. Prime a patilha OPEN (abrir) para abrires a tampa do disco. INTRODUZ o disco Disney·Pixar **WALL·E** com o lado da etiqueta voltado para a parte traseira do sistema, desliza até que esteja completamente introduzido e fecha a tampa do disco. A partir do menu HOME do sistema PSP™, selecciona o  e, em seguida, o . É exibida uma imagem em miniatura do software. Selecciona a imagem em miniatura e pressiona o botão  do sistema PSP™ para iniciar o software. Segue as instruções no ecrã e consulta neste manual mais instruções relativas à utilização do software.

ATENÇÃO: Não ejectives um disco de jogo PSP™ durante a sua reprodução.

SELECÇÃO DE IDIOMA

Para definires o idioma do texto do jogo, tens de seleccionar um idioma utilizando a opção "Idioma do Sistema" do sistema PSP™. Poderás encontrar esta opção no menu "Definições de Sistema" do Menu Inicial, em "Definições". O jogo suporta os idiomas português e espanhol. Se escolheres qualquer outro idioma, o texto do jogo será apresentado em espanhol.

MEMORY STICK DUO™

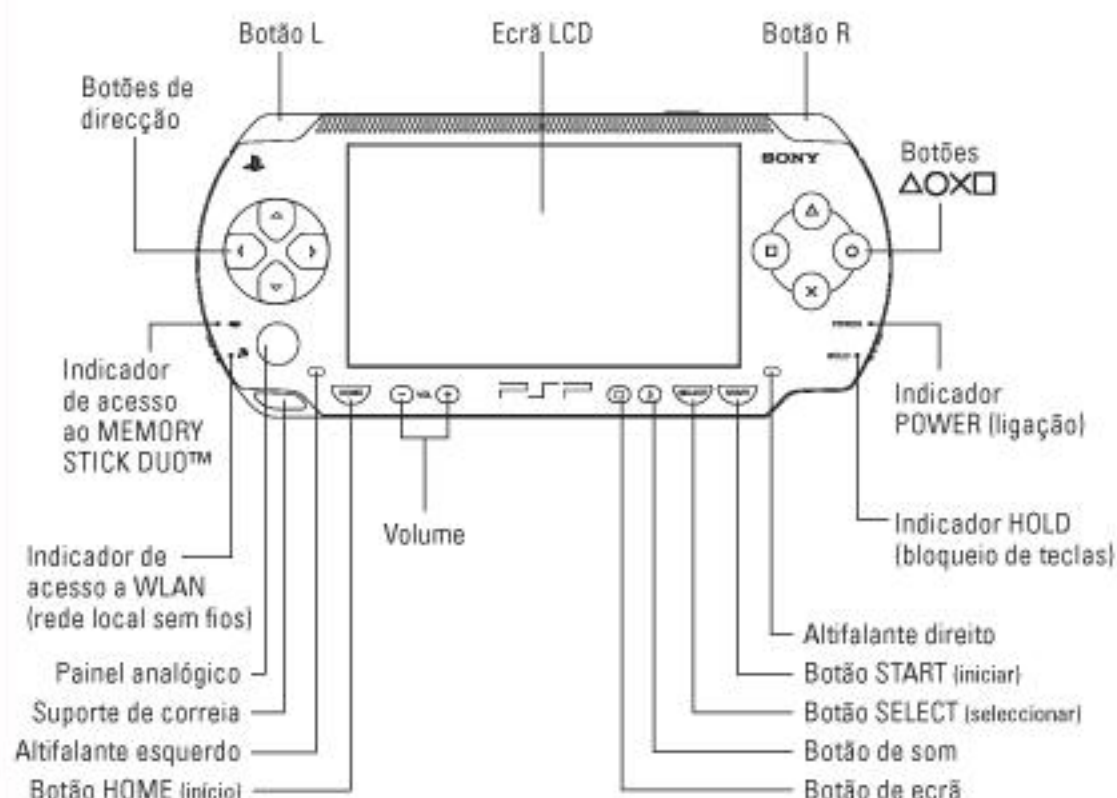
Aviso! Mantém o suporte Memory Stick Duo™ fora do alcance de crianças pequenas pois pode ser engolido acidentalmente. Para guardar as definições do jogo e o progresso, introduz o Memory Stick Duo™ na slot do cartão de memória da tua PSP™. Podes carregar dados de jogos gravados do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha jogos já anteriormente gravados.

NOTA: Este título dispõe de uma função de gravação automática.

NOTA: Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

CONTROLOS

Configuração do sistema PSP™ (PlayStation®Portable)



Controlos do menu principal / menu de pausa

Painel analógico	Destacar selecção do menu
Botões de direcções	Destacar selecção do menu
Botão $\times$	Confirmar selecção do menu
Botão $\circ$	Voltar ao menu anterior / Regressar ao jogo

CONTROLOS

Controlos do jogo | WALL•E

Painel analógico	Mover o WALL•E
Botão X	Saltar / Sair de rampa
Botão O	Forma de caixa
Botão □	Botão acção
Botão □ (manter premido)	Largar cubo (quando estiver a segurar um cubo)
Botão □ (premir)	Lançar cubo (quando estiver a segurar um cubo)
Botão △	Laser
Botão L	Rodar câmara para a esquerda
Botão R	Rodar câmara para a direita
Botão L + Botão R	Centrar câmara
Botão de direcção ↑	Vista de primeira pessoa
Botão de direcção ↓	Encantar Rejeita bot
Botão de direcção ←	Visualizar apresentação HUD
Botão START (iniciar)	Pausar
Botão SELECT (seleccionar)	Ecrã de estado da missão

Controlos do jogo | EVA

Painel analógico	Mover a EVA
Botão X / Botão △	Disparar laser
Botão R	Acelerar
Botão START (iniciar)	Pausar
Botão SELECT (seleccionar)	Ecrã de estado da missão

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

No futuro, o planeta Terra está a ser devastado por poluição, lixo e consumismo em massa. Uma única e benevolente empresa, de seu nome Buy n Large, dirige toda a governação e negócios. Foram criados pela BnL uns robôs designados por "Waste Allocation Load Lifter Earth-Class", ou WALL•E, para limpar o planeta enquanto os humanos "iam de férias" em luxuosos cruzeiros espaciais da BnL, um desses conhecido por Axiom. Supostamente, a limpeza deveria demorar apenas 5 anos, mas já se passaram 700 desde que os humanos partiram e a Terra é ainda uma lixeira desolada. As únicas coisas vivas que restam são uma barata e um solitário robô WALL•E que ainda funciona. Ao longo dos últimos 700 anos, o WALL•E tem estado na Terra a cumprir a sua missão dia após dia: compactar lixo e organizá-lo.

Até que um dia algo de diferente acontece. Uma nave aterra no planeta Terra e deposita uma "Examinadora de Vegetação Alienígena" ou EVA. A EVA é elegante e bem concebida, um robô totalmente diferente do WALL•E. O WALL•E apaixona-se de imediato.

A missão da EVA é encontrar provas de que a Terra pode albergar vida. Ela está lá para encontrar uma planta. Quando o conseguir, será retirada. O WALL•E deve agora decidir tomar o maior passo da sua vida e abandonar aquilo para o que foi programado e seguir o seu coração para descobrir aquilo que ele tinha de fazer.



MENU PRINCIPAL

- Jogar** Começa uma nova aventura ou continua uma anteriormente gravada.
- Opções** Consulta na página 12 mais informações sobre as opções.
- Batotas** Introdúz batotas que tenhas desbloqueado com os pontos que ganhaste. Aqui podes também introduzir códigos.
- Mini-jogos** Quando desbloqueares um mini-jogo, poderás seleccioná-lo aqui.
- Bónus** Quando desbloqueares um conteúdo extra, poderás seleccioná-lo aqui.



ECRÃ DO JOGO



1. Tempo

2. Estado de destruição de caixotes e Recolha de energia

3. Caixotes BnL

4. Barra de vida do WALL•E

5. Indicador de laser

6. Indicador de velocidade

ITENS



Raio solar: Mantém-te por baixo de um raio solar para reabastecer toda a saúde do WALL•E.



Recarga de saúde (Amarela): O WALL•E pode reabastecer a sua saúde recolhendo recargas de saúde. Podem ser encontradas nos caixotes BnL vermelhos ou cinzentos.



Recarga de energia (Azul): As recargas de energia são utilizadas para abrir portas com bloqueio de energia. Procura-as quando destruíres caixotes BnL azuis.



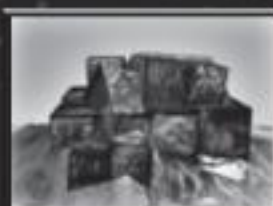
Recarga laser (Vermelha): As recargas laser reabastecem o indicador de laser do WALL•E. Procura as recargas laser quando destruíres caixotes BnL vermelhos ou cinzentos. Também podes recolher estas nas estações de recarga laser.



Artefacto: Recolhe artefactos quando estiveres na Terra e no Axiom. Quando recolhes um artefacto, és recompensado com uma cómica animação do WALL•E. Apenas podes recolher um artefacto depois de o teres visto no modo de vista de primeira pessoa.



ITENS



Montes de sucata: Os montes de sucata podem ser utilizados para criar múltiplos cubos.



Cubo de sucata: O WALL•E pode criar cubos de sucata a partir de montes de sucata e pode utilizá-los para interagir com objectos no ambiente.



Cubo magnético: Lança um cubo magnético e vê o que acontece. A força magnética armazenada no cubo BnL irá atordoar os teus inimigos e deslocar cubos magnéticos ainda maiores.



Cubo explosivo (Vermelho e amarelo): O WALL•E pode lançar cubos explosivos para destruir vários inimigos ao mesmo tempo. Os verdadeiros inimigos como os assistentes e os OP-T bot são destruídos, enquanto que outros ficarão atordoados com o cubo explosivo. Tem cuidado! O WALL•E também poderá sofrer danos se estiver dentro do raio de alcance da explosão de um cubo explosivo.



Gerador de cubos BnL: Estes geradores criam cubos. Podem criar cubos normais, explosivos ou magnéticos, dependendo do tipo que encontrases. Na Terra, o gerador de cubos BnL cria apenas cubos explosivos.



Caixote BnL: Os caixotes BnL contêm colecionáveis como recargas de saúde, recargas laser e/ou recargas de energia.



MINI-JOGOS

Os mini-jogos são automaticamente desbloqueados à medida que vais avançando pelo jogo principal. Existe também um modo de campeonato para competires. Em seguida podes encontrar alguns dos mini-jogos que podes desbloquear. Tenta desbloqueá-los a todos!

Tiroteio no espaço: Destrói os alvos especificados no período de tempo concedido.

Trânsito intenso: Atravessa as auto-estradas humanas antes do teu adversário.

Voo a alta velocidade: Testa as tuas capacidades de voo tentando vencer o teu adversário num desafio de corrida "mano-a-mano".

OPÇÕES

Jogo: Inverte a câmara ou os controlos de voo e liga/desliga a funcionalidade de gravação automática.

Som: Ajusta o volume da música, efeitos sonoros e diálogos.

Créditos: Visualiza os nomes da pessoas que trabalharam neste jogo.

Perfis: Carrega, cria ou elimina os teus perfis. Os perfis mantêm o registo dos teus jogos gravados.

OPÇÕES DO MENU DE PAUSA

Pressiona o Botão START (iniciar) em qualquer momento durante o jogo para pausar a acção e abrir o seguinte menu. Utiliza o painel analógico ou os botões de direcções para destacar uma opção. Pressiona o Botão X para seleccionar essa opção.

Continuar	Volta à acção do jogo.
Controlos	Visualiza os controlos do jogo.
Opções	Acede ao menu de opções para ajustar definições ou visualizar os créditos. Não é possível gerir os perfis a partir do menu de pausa.
Sair do jogo	Sai e volta ao menu principal.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN - rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.



НАЧАЛО РАБОТЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Настройте систему PSP™ (PlayStation®Portable) в соответствии с инструкциями руководства, входящего в комплект поставки. Включите систему. Индикатор питания загорится зеленым светом и появится меню HOME.

Нажмите защелку OPEN, чтобы открыть крышку лотка для дисков. ВСТАВЬТЕ диск Disney•Pixar «**ВАЛЛ•И**» таким образом, чтобы поверхность с рисунком была повернута в сторону, противоположную экрану, задвиньте диск до конца и закройте крышку лотка для дисков. В главном меню системы PSP™ выберите пиктограмму , а затем — пиктограмму . Отобразится значок программы. Выберите значок и нажмите кнопку  системы PSP™ для запуска программы. Следуйте инструкциям на экране и обращайтесь к данному руководству для получения сведений о программном обеспечении.

ПРИМЕЧАНИЕ. Не вынимайте диск PSP™ во время его воспроизведения.

MEMORY STICK DUO™

Внимание! Держите карту Memory Stick Duo™ в месте, недоступном для маленьких детей, так как они могут случайно его проглотить.

Для сохранения достижений и параметров игры вставьте карту Memory Stick Duo™ в гнездо карты памяти своей системы PSP™. Можно загрузить сохраненную игру с той же карты Memory Stick Duo™ или с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей ранее сохраненные игры.

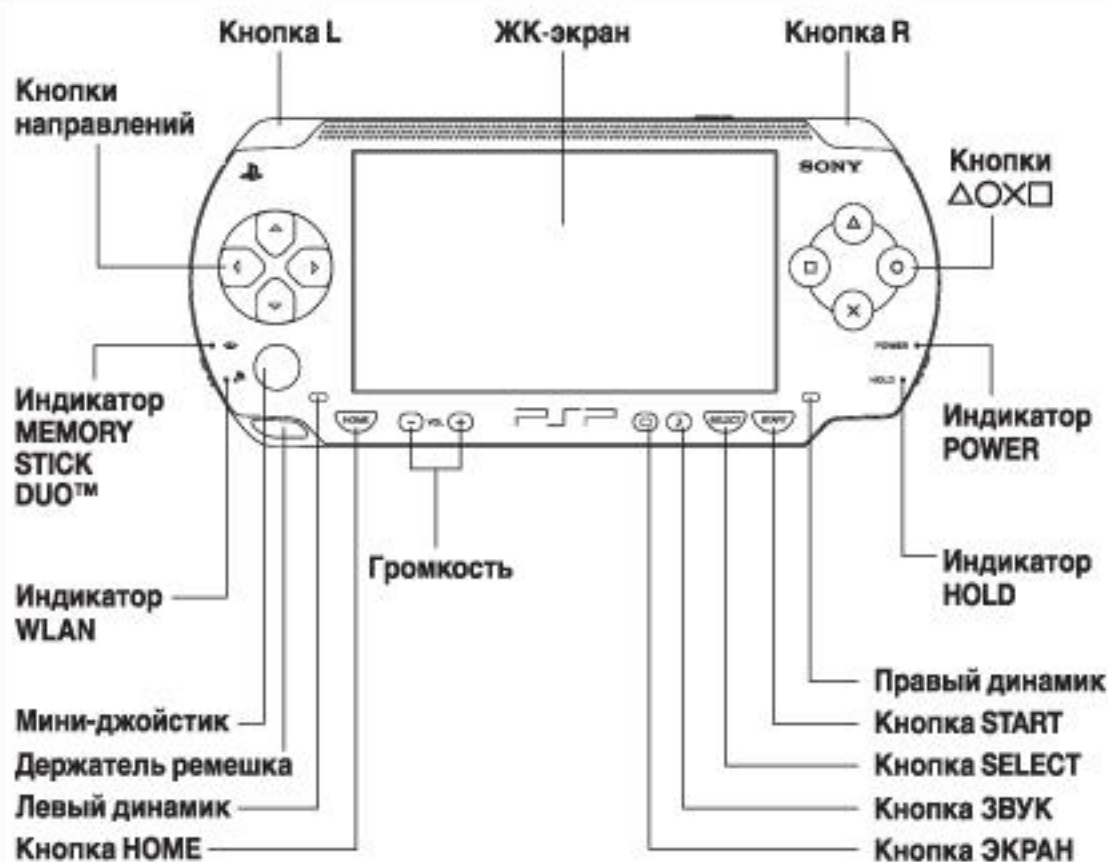
Примечание. Данная игра использует режим автосохранения.

Примечание. Прежде, чем начать игру, удостоверьтесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного места.



УПРАВЛЕНИЕ

Конфигурация системы PSP™ (PlayStation®Portable)



Управление в главном меню / меню паузы

Мини-джойстик	Выделить пункт меню
Кнопки направления	Выделить пункт меню
Кнопка ×	Подтвердить выбор пункта меню
Кнопка ○	Вернуться к пред. меню / Вернуться к игре

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре | ВАЛЛ•И

Мини-джойстик	Перемещение ВАЛЛ•И
Кнопка 	Прыжок / Сойти с рампы
Кнопка 	Форма куба
Кнопка 	Кнопка действия
Кнопка  (удерживать)	Уронить кубик (когда вы его держите)
Кнопка  (нажать)	Бросить кубик (когда вы его держите)
Кнопка 	Лазер
Кнопка L	Поворот камеры влево
Кнопка R	Поворот камеры вправо
Кнопка L + кнопка R	Центрировать камеру
Кнопка 	Вид от первого лица
Кнопка 	Контакт с недоботом
Кнопка 	Просмотр индикаторов
Кнопка START	Пауза
Кнопка SELECT	Экран достижений

Управление в игре | ЕВА

Мини-джойстик	Перемещение ЕВЫ
Кнопка  / Кнопка 	Выстрел из лазера
Кнопка R	Ускорение
Кнопка START	Пауза
Кнопка SELECT	Экран достижений



ИСТОРИЯ

Мир будущего. Земля, заваленная мусором и отравленная индустриальными отходами, стала непригодна для жизни. Всем заправляет крупная благотворительная корпорация Buy n Large. Она отправляет все население в круиз на роскошных межгалактических лайнерах, пока специальные роботы типа ВАЛЛ•И (Вселенский Аннигилятор Ландшафтный Легкий - Интеллектуальный) наведут на Земле порядок. Предполагалось, что на очистку планеты уйдет 5 лет, однако прошло уже 700 лет, а здесь по-прежнему безжизненная пустыня. Мертвую тишину нарушает лишь последний работающий робот ВАЛЛ•И, который вместе со своим другом тараканом день за днем все так же планомерно собирает мусор.

В один прекрасный день на Землю неожиданно приземляется космический корабль, который привез нового робота - Естественно-научный Вегетативный Анализатор (ЕВА). ЕВА - последнее слово техники и дизайна, неудивительно, что ВАЛЛ•И моментально в нее влюбляется.

ЕВА должна найти растение - доказательство того, что Земля пригодна для жизни. Как только миссия будет выполнена, ЕВА покинет планету. И тогда ВАЛЛ•И решается выполнить свое предназначение, вопреки заложенной в него программе.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

- Игра** Начать новое приключение или возобновить ранее сохраненное.
- Настройки** Дополнительные сведения о настройках см. на стр. 12.
- Коды** Здесь можно ввести коды, полученные за набранные очки.
- Мини-игры** Все мини-игры, к которым вы уже получили доступ, находятся здесь.
- Бонусы** Здесь можно посмотреть полученные бонусы.



ИГРОВОЙ ЭКРАН



1. Время

2. Количество собранных
батареек и разбитых
контейнеров

3. Контейнеры VnL

4. Аккумулятор
ВАЛЛ•И

5. Датчик лазера

6. Индикатор
скорости

ОБЪЕКТЫ



Солнечный луч. Встаньте под солнечным лучом, чтобы полностью восстановить работоспособность ВАЛЛ•И.



Желтые батарейки. ВАЛЛ•И может восстановить заряд энергии в аккумуляторе, собирая желтые батарейки. Их можно найти в красных и серых контейнерах BnL.



Синие батарейки. Эти батарейки используются, чтобы открывать двери, закрытые на энергетический замок. Ищите их в синих контейнерах BnL.



Красные батарейки. Красные батарейки заряжают лазер ВАЛЛ•И. Их можно найти в красных и серых контейнерах BnL или на станциях подзарядки лазеров.



Сувениры. Собирайте сувениры как на Земле, так и на «Аксиоме». В награду за каждый найденный сувенир вы получите забавный видеоролик с ВАЛЛ•И. Чтобы найти сувенир, включайте вид от первого лица.



ОБЪЕКТЫ



Кучи мусора. Из одной такой кучи мусора ВАЛЛ•И может сделать несколько кубиков.



Мусорный кубик. Это кубик, который получается у ВАЛЛ•И из кучи мусора. В игре эти кубики можно использовать по-разному.



Магнитный кубик. Если бросить магнитный кубик, заключенная в нем энергия оглушит врагов и приведет в движение более крупные магнитные кубики.



Взрывчатый кубик (красный с желтым). ВАЛЛ•И может бросить взрывчатый кубик, чтобы уничтожить несколько врагов одновременно. Настоящих врагов, таких как стюарды и роботы ОПТ-ИКи, взрывчатый кубик уничтожает, а остальных только оглушает. Но будьте осторожны: если ВАЛЛ•И окажется в радиусе действия взрывчатого кубика, ему не поздоровится.



Кубогенератор BnL. В зависимости от типа кубогенераторы могут создавать обычные, взрывчатые и магнитные кубики. Например, на Земле кубогенераторы BnL создают только взрывчатые кубики.



Контейнер BnL. В контейнерах BnL могут оказаться разные полезные находки, такие как желтые, синие или красные батарейки.



МИНИ-ИГРЫ

Мини-игры будут открываться по мере прохождения основной игры. Среди них будут и такие, в которые можно играть вместе с друзьями. Здесь приводится список только некоторых мини-игр – попробуйте открыть их все!

Космическая перестрелка

Уничтожьте заданные цели за отведенное время.

Час пик

Пересеките магистраль раньше своего противника.

Скоростной полет

Испытайте свои летные навыки и обойдите противника в гонках на скорость.

НАСТРОЙКИ

Игра

Здесь можно обратить элементы управления камерой или полетом, а также включить или выключить функцию автосохранения.

Звук

Настройка громкости музыкальных эффектов, звуковых эффектов и диалогов.

Авторы

Список всех, кто работал над созданием игры.

Профили

Загрузите, создайте или удалите свой профиль игрока. Профили позволяют отслеживать сохраненные игры.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Чтобы приостановить игру и вывести указанное меню, нажмите кнопку START в любой момент игры. Перемещайтесь по меню с помощью мини-джойстика или кнопок направлений. Для выбора пункта нажмите кнопку .

- | | |
|-------------------|---|
| Дальше | Вернуться к игре. |
| Управление | Просмотр элементов управления игры. |
| Настройки | Здесь можно настроить параметры игры или просмотреть список авторов. Профили через меню паузы недоступны. |
| Выход | Выйти из игры и вернуться в главное меню. |

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ ирредназначены для коллективной игры передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

